

## REGLAMENTO DEL LABORATORIO DE INFORMÁTICA

- 1.- Los alumnos podrán ingresar al laboratorio siempre que se encuentre un profesor en el interior del mismo.
- 2.- Deberán presentarse puntualmente a su clase. Si llegan tarde, se les permitirá la entrada con falta.
- 3.- Deberán presentarse con las manos limpias.
- 4.- Deberán observar buena conducta dentro del laboratorio.
- 5.- No se permitirá la entrada al laboratorio con alimentos ni con bebidas de ningún tipo.
- 6.- No se permite instalar programas ni ingresar discos no autorizados por su profesor.
- 7.- El alumno realizará solamente las prácticas indicadas por el profesor, durante la clase. No se permite entrar a Messenger, juegos, ni Internet si no es con la autorización del Profesor.
- 8.- El alumno no podrá escuchar música dentro del laboratorio.
- 9.- Cualquier faltante en el equipo o daño encontrado que no sea reportado en los primeros 10 minutos de clase será responsabilidad del alumno asignado a dicho equipo.

En el caso de que alguna de las reglas sea ignorada, el alumno estará sujeto a:

- A) Sanción por parte del Profesor.
- B) Sanción por parte de la Dirección
- C) Deberá cubrir el costo económico que derive de su falta.

# COLEGIO MONTREAL A.C.



**Prof. Obed Garrido Reyes**

**1° DE PRIMARIA**

**Computación  
Robótica y Electrónica**

**Proyectos  
Agosto 2018-Enero  
2019**

# INFORMÁTICA Y ROBÓTICA

## Conocimientos previos:

- Windows
- Explorador de Windows

PERIODO	UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSO	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
Del 04 al 08 de febrero	INTRODUCCION A PROGRAMAR	Introducción al pensamiento computacional	Resolver retos de pensamiento computacional a través de su ejercitación con juegos de destrezas	Explicación del profesor Colores e028 k002 k034	Desarrolla ejercicios de pensamiento computacional para resolverá en función de desplazamiento arriba, abajo, derecha izquierda que le permitan ubicar formas específicas en un plano
Del 11 al 15 de Febrero		Energía Eléctrica (Robótica)	Identificar que la energía puede provenir de distintas fuentes y tener distintos voltajes, a través del encendido de un circuito eléctrico con bombillas, led y un panel solar	Prácticas Explicación del profesor Uso de videos Kit, 4 baterías aa,	Energía eléctrica Voltaje
Del 18 al 22 de febrero		¿Cuál Sigue? Patrones	Reconocer y explicar que son los patrones al resolver distintos retos a través de ejercicios de destrezas digitales	Explicación del profesor Uso de videos K 015 La granja de Harry	Reconocer y explicar que son los patrones al resolver reto distintos a través de ejercicios de destreza digital
Del 25 de febrero al 01 de marzo		Persecución (Robótica)	Programar al beebot para que persiga a otro al observar y repetir la ruta que este siguió	Explicación del profesor Tapete interactivo beetbot	Uso de algoritmos

Del 04 al 08 de marzo	PATRONES	El orden de mis actividades	Comprender que los algoritmos están en su vida cotidiana al seguir algoritmos para resolver retos a través de actividades realices y de ejercicios de destreza digitales	Explicación del profesor E 024 Recortables	Comprende que es un algoritmo utilizando el paso a paso en situaciones de la vida cotidiana
Del 11 al 15 de marzo		Dibujando figuras (Robótica)	Realizar la programación necesaria para que el beebot marque distintas figuras	Explicación del profesor Uso de videos Tapete interactivo beetbot	Resolución de problemas. Colaboración. Pensamiento crítico. Lectura. Comprensión. Uso de algoritmos
Del 18 al 22 de Marzo		Mejores instrucciones menos errores	Dar instrucciones claras paso a paso para llegar a una meta observando detenidamente los detalles en el proceso para evitar errores, o corregirlos en el camino a la meta a través de ejercicios de la vida y ejercicios digitales de destreza	Practicar Explicación del profesor Uso de videos E 023 Colores	Ubica errores en un proceso que le impiden llegar a un destino o meta
Del 25 al 29 de Marzo		Carrera de obstáculos (Robótica)	Programar el beebot para que recorra el tapete evada obstáculos	Explicación del profesor Uso de videos Tapete interactivo beetbot	Uso de algoritmos

Del 01 al 05 de Abril	PROGRACION	El tesoro escondido	Organizar instrucciones que permitan planear una ruta para llevarte a una meta determinada	Explicación del profesor Uso de videos Flechas recortables hojas y cuadrículas	Utiliza algoritmo para seguir rutas para llegar a una meta determinada utilizando flechas de avanzar vuelta a la derecha e izquierda
Del 08 al 12 de Abril		Programación con código	Comprender el concepto de programar realizando movimientos básicos con código	Explicación del profesor Uso de videos Codi-go Lápiz colores	Comprende las instrucciones básicas que se usan en programación
Del 29 de abril al 03 de Mayo		Programando	Programar para dar movimientos a un personaje en código	Explicación del profesor Uso de videos Gises 10 hojas de un color cinta para pegar	Realiza movimientos básicos de acuerdo con la orientación del personaje utilizando su lenguaje de programación adelante tras gira izquierda derecha borrar
Del 06 al 10 de Mayo		Rutas a seguir	Identificar la importancia de seguir instrucciones aplicando a un lenguaje de programación básico	Explicación del profesor Uso de videos Palillos, duces de gomita	Analiza los caminos a tomar para lograr un objetivo limitándose usar el camino más corto en código
Del 13 al 17 de Mayo		Bookmaker	Crea dibujos sencillos y textos cortos en tareas sencillas que le permitan reconocer las herramientas de dibujo y texto en BookMaker.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 47	Realiza dibujo libre y frases utilizando las herramientas de escritura y dibujo que ofrece la herramienta de libro electrónico, Bookmaker.
Del 20 al 24 de Mayo		LAS TICS	Lo que sea sobre las TICS	Demostrar los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de las lecciones de informática y tecnología a través de una exposición grupal	Hojas de color recortes fotos revistas pegamento tijeras
Del 27 al 31 de mayo	Lo que sea sobre las TICS		Demostrar los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de las lecciones de informática y tecnología a través de una exposición grupal	Hojas de color recortes fotos revistas pegamento tijeras	Crear un mural tipo collage sobre lo aprendido explicado temas de interés que fueron desarrollados durante las lecciones

Del 03 al 24 de  
junio

Practicas adicionales de robótica utilizando uso de algoritmos

**OBJETIVO:**

La materia tiene la característica de tener a la tecnología como campo de conocimiento que estudia la técnica. Reconoce la importancia de la técnica como práctica social para la satisfacción de necesidades e intereses e Identifica las acciones estratégicas, instrumentales y de control como componentes de la técnica.

Nuestros alumnos reconocen la importancia de las necesidades e intereses de los grupos sociales para la creación y el uso de técnicas en diferentes contextos sociales e históricos utilizando la estrategia de resolución de problemas para satisfacer necesidades e intereses.

El departamento de informática, se encuentra en constante actualización para ofrecerle a sus hijos, elementos que les permitan utilizar esta herramienta con gran habilidad. Seguimos trabajando para la certificación en Microsoft y se varias prácticas durante todo el ciclo escolar que demostrarán las habilidades y competencias adquiridas para el uso de la computadora en la vida práctica y profesional de sus hijos.